Volume 9 ssue 5 (2025) Pages 1625-1636
**Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini**
ISSN: 2549-8959 (Online)

# Pengaruh Media Powerpoint Interaktif Berbantu Canva terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila

**Rezha Marlina[1]✉, Siti Quratul Ain[2]**
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam Riau, Indonesia[(1,2)]
DOI: 10.31004/obsesi.v9i5.7119

## Abstrak

Penanaman nilai-nilai kebangsaan melalui mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih menghadapi kesenjangan antara idealisme dan praktik di lapangan. Salah satu upaya untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan PowerPoint interaktif berbantu Canva terhadap keaktifan belajar siswa kelas V di SDN 190 Pekanbaru. Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain pra-eksperimen One Group Pretest-Posttest. Sampel sebanyak 29 siswa dipilih melalui teknik purposive sampling. Data dikumpulkan menggunakan angket dan dianalisis dengan uji normalitas, linearitas, serta paired sample t-test menggunakan SPSS. Hasil analisis menunjukkan nilai signifikansi 0.000 < 0.05 dengan nilai thitung -38.526 yang melebihi ttabel 2.048 pada taraf signifikansi 5% (df = 28), yang berarti $H_0$ ditolak. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan PowerPoint interaktif berbantu Canva secara signifikan meningkatkan keaktifan belajar siswa. Implikasi praktis dari hasil ini adalah pentingnya integrasi media visual dan interaktif dalam pembelajaran untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa.

**Kata Kunci:** *Canva, Keaktifan belajar, Media interaktif, Pendidikan Pancasila, PowerPoint.*

## Abstract

The cultivation of national values through the Pancasila Education subject still faces a gap between ideals and practical implementation in the field. One effort to increase student engagement is through the use of engaging learning media. This study aims to examine the effect of using interactive PowerPoint supported by Canva on the learning activeness of fifth-grade students at SDN 190 Pekanbaru. A quantitative method was employed with a one-group pretest-posttest pre-experimental design. A total of 29 students were selected using purposive sampling. Data were collected through questionnaires and analyzed using normality, linearity, and paired sample t-tests via SPSS. The results showed a significance value of 0.000 < 0.05 with a t-value of -38.526, which exceeds the t-table value of 2.048 at a 5% significance level (df = 28), indicating that $H_0$ is rejected. These findings demonstrate that the use of Canva-assisted interactive PowerPoint significantly enhances students' learning activeness. The practical implication is the importance of integrating visual and interactive media into teaching to promote active student participation.

**Keywords:** *Canva, Learning activity, Interactive media, Pancasila education, PowerPoint.*


✉ Corresponding author: Rezha Marlina
Email Address: rezhamarlina@student.uir.ac.id (Riau, Indonesia)
Received 28 May 2025, Accepted 01 July 2025, Published 01 July 2025

DOI: 10.31004/obsesi.v9i5.7119

## Pendahuluan

Pendidikan adalah elemen krusial yang harus dilalui oleh setiap individu. Di Indonesia, kebijakan sistem pendidikan telah mengalami berbagai perubahan seiring dengan kemajuan zaman, salah satunya ialah pembaruan kurikulum (Abdullah et al., 2024). Saat ini, Indonesia menerapkan Kurikulum Merdeka yang dipromosikan dan dilaksanakan di seluruh tingkat pendidikan dengan maksud untuk menghidupkan kembali proses belajar. Pemerintah menawarkan otonomi dalam pelaksanaan Kurikulum Merdeka di sekolah, yang mencakup tiga pendekatan utama, yaitu: (1) Merdeka Belajar, (2) Merdeka Berbagi, dan (3) Merdeka Berubah (Astini & Purwati, 2020). Pelaksanaan kurikulum ini menghasilkan dampak signifikan bagi pendidik dan tenaga pendidik, mencakup aspek administratif pembelajaran, strategi pengajaran, pendekatan instruksional, metode pengajaran, serta sistem evaluasi. Secara fundamental, gagasan Merdeka Belajar ditujukan untuk mengembangkan kemampuan pendidik dan siswa, mendorong inovasi, serta memperbaiki kualitas pembelajaran secara mandiri dan berkelanjutan (Damiati et al., 2024).

Dalam konteks pendidikan kewarganegaraan di Indonesia, pembelajaran Pancasila memiliki peran penting sebagai dasar ideologi yang membentuk karakter serta kesadaran berbangsa dan bernegara. Menurut Cahyanti et al. (2024), Pendidikan Pancasila bermaksud untuk menanamkan pemahaman yang mendalam mengenai prinsip-prinsip utama Pancasila sebagai pilar ideologi bangsa sekaligus landasan dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara. Proses belajar ini dimulai dari jenjang pendidikan dasar, di mana siswa dikenalkan pada nilai-nilai fundamental Pancasila lewat mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (Hadiyanti, 2021). Pada tahap ini, siswa mempelajari lima sila Pancasila (Harahap et al., 2024).

Dalam pembelajaran abad ke-21, terdapat kesenjangan antara ekspektasi dan realitas di lapangan. Idealnya, pembelajaran diharapkan menciptakan lingkungan yang aktif, kreatif, dan partisipatif, di mana siswa menjadi pusat aktivitas belajar dan pendidik berperan sebagai fasilitator. Di era digital ini bermacam-macam informasi dapat diakses melalui media digital. Contohnya dalam dunia pendidikan teknologi digital dijadikan sebagai sarana untuk mendukung keberhasilan proses belajar mengajar di sekolah (Aisyah et al., 2025). Pendekatan pembelajaran yang berfokus pada siswa ini membutuhkan penggunaan media pembelajaran yang mampu menumbuhkan keterlibatan peserta didik secara kognitif, afektif, dan psikomotorik. Media yang sering dikenal sebagai alat, baik elektronik maupun non-elektronik dijadikan sarana dalam menyampaikan atau menghubungkan komunikasi dapat disebut dengan media. Media dikatakan juga sebagai alat yang digunakan oleh pendidik sebagai perantara untuk memanipulasi materi yang abstrak menjadi konkret, yang besar menjadi kecil, dan yang rumit menjadi kompleks dalam pembelajaran untuk lebih mempertinggi efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran (Rahmawati, 2022). Selain itu, Hidayat et al. (2024) juga mengatakan bahwa dengan penggunaan media, guru dapat memastikan bahwa setiap siswa mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna dan relevan dengan tuntutan zaman.

Media merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima dengan memanfaatkan berbagai perangkat seperti gambar, foto, atau teknologi elektronik yang berfungsi untuk menangkap, mengolah, dan mengatur ulang informasi baik secara visual maupun verbal. Menurut Saputri & Ain (2024), Fungsi media pembelajaran meliputi: (1) menarik perhatian siswa agar fokus pada materi yang disampaikan, (2) mempermudah pemahaman dan pengingatan informasi yang ditampilkan melalui media tersebut, dan (3) memberikan motivasi kepada siswa untuk bertindak.

Salah satu aspek penting dalam pembelajaran yang perlu diperhatikan oleh guru adalah media (Choiriyah et al., 2024). Media yang dianggap efektif dalam menumbuhkan keaktifan belajar siswa adalah Powerpoint interaktif. Menurut Herlina & Saputra (2022) Media Power point merupakan salah satu bentuk software yang dibuat dan dirancang dengan tujuan agar dapat digunakan dan mampu menampilkan suatu multimedia yang menarik dan mudah dalam pembuatannya serta mudah dalam penggunaannya. Media ini, dengan berbagai fitur interaktifnya, mengajak siswa untuk aktif mengeklik, memilih jawaban, menonton video penjelasan, serta menjawab pertanyaan kuis yang tersedia. Kegiatan-kegiatan tersebut sangat berhubungan dengan

DOI: 10.31004/obsesi.v9i5.7119

keaktifan belajar siswa karena mereka tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga diajak untuk berpikir kritis, berlatih, dan berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan Powerpoint interaktif sebagai media pembelajaran dinilai lebih relevan dan berpotensi mendukung proses belajar yang aktif dan bermakna di era digital saat ini.

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas V di SDN 190 Pekanbaru pada 20 Januari 2025, diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran yang beragam, termasuk aplikasi digital seperti Powerpoint interaktif dan Canva, memiliki potensi besar untuk menumbuhkan keaktifan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Meskipun pendidik menyadari pentingnya media interaktif, mereka menghadapi kendala berupa minimnya integrasi teknologi dalam proses pembelajaran. Padahal, di era abad ke-21, pemanfaatan teknologi pendidikan sangat krusial untuk mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, kreativitas, dan komunikasi. Selain itu, kurangnya penggunaan media digital dalam pembelajaran membuat keterlibatan siswa menjadi kurang optimal, sehingga interaksi antara siswa dengan materi pelajaran menjadi terbatas. Kondisi ini menegaskan perlunya inovasi dalam media pengajaran agar suasana belajar menjadi lebih menarik dan interaktif, yang pada akhirnya dapat menumbuhkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.

Pendidikan Pancasila merupakan sarana penting dalam menanamkan nilai-nilai kebangsaan kepada peserta didik sejak usia dini. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar sering kali berlangsung secara pasif, dengan pendekatan ceramah yang mendominasi dan kurang melibatkan siswa secara aktif (Sutrisno, 2020). Hasil survei Kemendikbudristek (2022) menunjukkan bahwa hanya sekitar 42% siswa sekolah dasar yang menunjukkan keterlibatan aktif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, terutama pada aspek diskusi dan partisipasi kelas. Kondisi ini menimbulkan kesenjangan antara tujuan ideal pembelajaran Pancasila sebagai pendidikan nilai yang kontekstual dan implementasi faktualnya di kelas.

Berbagai upaya inovatif telah dilakukan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa, termasuk penggunaan media pembelajaran digital. Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa penggunaan PowerPoint interaktif (Wijaksono & Prima, 2022) maupun aplikasi desain seperti Canva Rahmawati & Atmojo (2021) dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa. Namun, kombinasi kedua media tersebut PowerPoint interaktif yang didesain dengan bantuan Canva masih jarang dieksplorasi secara empiris, terutama dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat sekolah dasar.

Dengan demikian, media pembelajaran yang bersifat interaktif dapat mendukung terciptanya proses belajar yang inovatif dan menarik, sehingga dapat menumbuhkan pencapaian hasil belajar secara optimal. Menurut Ferdiansa et al. (2023), media pembelajaran memiliki peran penting dalam menumbuhkan fokus siswa terhadap materi yang disampaikan oleh pendidik. Salah satu media yang hadir saat ini, dimana keberadaannya memberikan berbagai kemudahan akses dan efesiensi dalam penggunaannya yaitu media Canva (Abdillah, 2022). Dalam penelitian ini, salah satu media interaktif yang digunakan untuk mengoptimalkan hasil belajar adalah Powerpoint berbantu Canva.

Canva sendiri merupakan platform online yang dirancang untuk memudahkan pembuatan media pembelajaran melalui antarmuka yang mudah dipahami. Aplikasi ini dapat diakses melalui situs www.Canva.com dan menyediakan berbagai template Powerpoint yang menarik secara visual sekaligus fungsional (Zebua, 2023). Selain itu, Canva juga menyediakan fitur animasi, ilustrasi, dan elemen audio yang dapat memperkaya pengalaman belajar, sehingga media pembelajaran yang berbantu Canva menjadi lebih dinamis dan menarik bagi siswa. Menurut Juniantoro et al. (2022) Canva adalah cara terbaik untuk membuat presentasi PowerPoint lebih menarik.

Menurut Saiful et al. (2023) penggunaan Aplikasi Canva dalam pembelajaran akan menambah pengetahuan dan kemampuan dalam meningkatkan metode pembelajaran yang efektif dan kreatif, guru-guru dapat membuat dan merancang presentasi powerpoint. Penelitian sejalan oleh Ardana & Dayu (2022) menunjukkan bahwa Canva merupakan salah satu media pembelajaran interaktif yang dilengkapi dengan berbagai ilustrasi menarik sehingga dapat menumbuhkan

DOI: 10.31004/obsesi.v9i5.7119

partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan Canva dalam pembelajaran tidak hanya menciptakan komunikasi dua arah antara pendidik dan siswa, tetapi juga memicu keaktifan siswa dalam mengetahui materi pelajaran. Canva dapat memberikan tampilan yang berbeda dari pembelajaran biasanya, sehingga berdampak meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Penyajian informasi atau literatur secara visual melalui Canva berperan penting dalam membangun proses kognitif seseorang untuk memahami konsep dan membantu mengingat materi pembelajaran (Yuliana et al., 2023).

Hal ini sejalan dengan temuan Azizatullatifah & Rhosyida (2024) yang menyatakan bahwa semakin banyak aspek kognitif yang distimulasi oleh media pembelajaran, maka semakin baik pula pemahaman siswa. Penggabungan elemen audio/verbal dan visual/gambar terbukti lebih efektif dalam menumbuhkan pemahaman dan memperkaya pengalaman belajar dibandingkan bila hanya menggunakan satu jenis elemen saja. Mendukung hal tersebut Ardana & Dayu (2022) juga menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran berbantu teknologi yang menarik memberikan dampak positif terhadap keaktifan siswa, terutama dalam pembelajaran tematik.

Kebaruan (*novelty*) dari penelitian ini terletak pada integrasi dua media visual PowerPoint dan Canva yang menghasilkan presentasi yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mengandung unsur interaktif yang dapat memicu keaktifan belajar siswa. Pendekatan ini belum banyak diteliti dalam konteks pembelajaran nilai-nilai kebangsaan, padahal keberhasilan pendidikan nilai sangat ditentukan oleh partisipasi aktif siswa dalam proses belajar.

Dengan demikian, penelitian ini penting untuk menjawab kesenjangan tersebut dengan mengkaji sejauh mana PowerPoint interaktif berbantu Canva dapat menjadi solusi konkret dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis dalam pengembangan media pembelajaran dan kontribusi praktis bagi guru-guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih hidup, bermakna, dan partisipatif. Sedangkan tujuan dari dilakukannya penelitian ini ialah untuk mengetahui ada atau tidak pengaruh media PowerPoint interaktif berbantu Canva terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SDN 190 Pekanbaru.

## Metodologi

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis Pre-Experiment dengan desain *One Group Pretest-Posttest* yang melibatkan satu kelompok. Desain penelitian *One Group Pretest-Posttest* digunakan dalam penelitian ini karena sampel yang digunakan hanya dari kelompok eksperimen tanpa menggunakan kelompok kontrol. Sampel sebanyak 29 siswa kelas V SDN 190 Pekanbaru dipilih secara *purposive sampling* berdasarkan kriteria mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila dalam kelas yang homogen. Data dikumpulkan melalui angket yang mengukur keaktifan belajar dengan skala Likert yang mencakup aspek visual, lisan, mendengarkan, menulis, mental, dan emosional. Berikut peneliti paparkan indikator keaktifan belajar pada tabel 1.

**Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Keaktifan Belajar Siswa**

| No | Indikator | Sub Indikator |
|---|---|---|
| 1 | Visual | Membaca, mengamati, memahami materi |
| 2 | Lisan | Bertanya, menjawab, berdiskusi, menyampaikan pendapat |
| 3 | Mendengarkan | Mendengarkan guru, mendengarkan teman saat diskusi |
| 4 | Menulis | Mengerjakan tugas, mencatat, menulis saat pembelajaran |
| 5 | Mental | Menanggapi, berpikir kritis, memahami perbedaan pendapat |
| 6 | Emosional | Minat, semangat, partisipasi aktif |

Sumber: Nurwindasari (2022) & dimodifikasi oleh peneliti

Instrumen angket dikembangkan sesuai indikator keaktifan belajar dan diuji validitas serta reliabilitasnya menggunakan *korelasi Pearson* dan *Cronbach's alpha*. Sebelum analisis, data di uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* dan uji linieritas untuk mengetahui hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat untuk memastikan pola hubungan yang linier. Analisis utama

DOI: 10.31004/obsesi.v9i5.7119
menggunakan uji *paired sample t-test* untuk mengetahui pengaruh media PowerPoint interaktif berbantu Canva terhadap keaktifan belajar siswa. Selain itu, uji *paired sample t-test* dilakukan pada data *pretest* dan *posttest* untuk menguji signifikansi perubahan keaktifan belajar setelah penerapan media. Seluruh proses analisis data menggunakan perangkat lunak statistik SPSS, sehingga hasil penelitian dapat menggambarkan pengaruh media pembelajaran terhadap keaktifan belajar siswa secara akurat dan valid.

## Hasil dan Pembahasan

Dalam penelitian ini, instrumen dievaluasi menggunakan perangkat lunak SPSS versi 25. Sebuah instrumen dianggap valid jika mampu mengumpulkan data secara akurat dan konsisten dalam mengukur variabel yang diselidiki. Guna menilai validitas kuesioner tentang penggunaan media PowerPoint interaktif yang didukung Canva untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa, nilai r hitung dari 29 sampel dibandingkan dengan nilai r tabel. Metode yang digunakan adalah uji validitas korelasi Pearson dengan bantuan SPSS 25. Berdasarkan tabel r pada taraf signifikansi 5%, nilai r tabel yang diperoleh adalah 0,367. Jika nilai r hitung yang dihasilkan SPSS melebihi r tabel, item tersebut dinyatakan valid; sebaliknya, jika lebih rendah, maka item dianggap tidak valid. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa kuesioner tentang penggunaan media PowerPoint interaktif dengan dukungan Canva terbukti valid. Seluruh 15 item yang tercantum dalam Tabel 1 memiliki nilai r hitung lebih tinggi dari r tabel, yang berarti tidak ada pernyataan yang dinyatakan tidak valid. Untuk memastikan reliabilitas instrumen dalam penelitian ini, metode Cronbach's Alpha diterapkan. Hasil pengujian reliabilitas akan ditampilkan dalam tabel 2.

**Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas**

| **Reliability Statics** | | **Keterangan** |
|---|---|---|
| Cronbach's Alpha | N Item | |
| 0.921 | 15 | Reliable / baik |

(Sumber : Data Olahan Peneliti : 2025)

Berdasarkan hasil pengujian reliabilitas instrumen yang diterapkan, diperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,921 dengan total item sebanyak 15. Angka ini mengindikasikan bahwa alat tersebut memiliki tingkat keandalan yang sangat baik. Berdasarkan kriteria interpretasi nilai Cronbach's Alpha, bila nilai melebihi 0,70 maka instrumen tersebut dapat dianggap reliabel atau konsisten.

### Uji Prasyarat

Ditemukan 15 pernyataan yang valid dan dapat diandalkan untuk kuesioner terkait Keaktifan Belajar Siswa. Kuesioner tersebut kemudian dibagikan kepada 29 siswa kelas V SDN 190 Pekanbaru yang menjadi sampel dalam penelitian ini. Selanjutnya, dilakukan uji normalitas untuk memastikan bahwa variabel residual dalam model regresi mengikuti distribusi normal. Uji normalitas residual dalam hal ini dilakukan dengan menggunakan *Shapiro-Wilk*. Kesimpulan dari pengujian yang dilakukan ditentukan berdasarkan nilai probabilitas signifikansi. Bila nilai sig > 0.05, sehingga data tersebut dapat dikategorikan sebagai memiliki distribusi normal. Di sisi lain, ketika nilai < 0.05 Data dianggap tidak berdistribusi normal karena nilai tersebut di bawah 0,05. Untuk memperoleh pemahaman yang lebih baik, hasil dari uji normalitas dapat dilihat pada tabel 3.

**Tabel 3 Hasil Uji Normalitas**

| **Tests of Normality** | | | |
|---|---|---|---|
| | Statistic | df | Sig. |
| Pretest | .933 | 29 | .067 |
| Posttest | .938 | 29 | .090 |

(Sumber : Data Olahan Peneliti : 2025)

DOI: 10.31004/obsesi.v9i5.7119

Berdasarkan hasil uji normalitas yang dilakukan dengan metode *Shapiro-Wilk*, diperoleh nilai signifikansi 0.067 untuk data pretest dan 0.090 untuk data posttest. Karena kedua nilai signifikansi itu melebihi ambang batas 0.05, maka dapat disimpulkan bahwa data dalam penelitian ini terdistribusi normal.

**Uji Linieritas**

Untuk mengetahui hubungan linear antara media PowerPoint interaktif yang menggunakan Canva dan keaktifan belajar siswa, diadakan uji linearitas dengan menerapkan ANOVA. Uji ini bermaksud untuk memastikan bahwa hubungan antara kedua variabel dapat dianalisis lebih dalam dengan menggunakan model regresi.

**Tabel 4 Hasil Uji Linieritas**
**ANOVA Table**

| | | | Sum of Squares | df | Mean Square | F | Sig. |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Posttest * Pretest | Between Groups | (Combined) | 50.677 | 8 | 6.335 | .881 | .549 |
| | | Linearity | 2.875 | 1 | 2.875 | .400 | .534 |
| | | Deviation from Linearity | 47.802 | 7 | 6.829 | .949 | .492 |
| | Within Groups | | 143.875 | 20 | 7.194 | | |
| | Total | | 194.552 | 28 | | | |

(Sumber : Data Olahan Peneliti : 2025)

Berdasarkan hasil uji linearitas di atas, diperoleh nilai signifikansi pada baris Linearity sebesar 0.534 dan pada baris *Deviation from Linearity* sebesar 0.492. Karena kedua nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0.05, maka dapat disimpulkan bahwa hubungan antara nilai pretest dan posttest bersifat linear, serta tidak terdapat penyimpangan dari linearitas. Dengan demikian, model regresi yang akan digunakan dalam penelitian ini memenuhi asumsi dasar linearitas, dan layak digunakan untuk menganalisis hubungan antara penggunaan media PowerPoint interaktif berbantu Canva dengan keaktifan belajar siswa kelas V SDN 190 Pekanbaru.

**Uji Hipotesis**

Untuk mengetahui apakah media PowerPoint interaktif berbantu Canva berpengaruh signifikan terhadap keaktifan belajar siswa, dilakukan analisis menggunakan uji *paired sample t-test*. Pengujian ini dilakukan setelah memastikan bahwa instrumen penelitian telah memenuhi syarat validitas dan reliabilitas, serta data yang digunakan telah terbukti berdistribusi normal.

**Tabel 5 Hasil Uji Paired Sample-Test**

**Paired Samples Test**

| | | Paired Differences | | | | | t | df | Sig. (2-tailed) |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | 95% Confidence Interval of the Difference | | | | |
| | | Mean | Std. Deviation | Std. Error Mean | Lower | Upper | | | |
| Pair 1 | Pretest - Posttest | -24.655 | 3.446 | .640 | -25.966 | -23.344 | -38.526 | 28 | .000 |

(Sumber : Data Olahan Peneliti : 2025)

Berdasarkan informasi yang ditampilkan dalam tabel, hasil analisis uji *paired sample t-test* menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig.) yang diperoleh adalah 0.000. Karena nilai Sig. < 0.05, hipotesis nol ($H_0$) ditolak dan hipotesis alternatif ($H_1$) diterima. Ini menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dari penggunaan media PowerPoint interaktif yang didukung Canva terhadap keaktifan belajar siswa. Selain itu, thitung yang bernilai -38.526 melebihi ttabel yang sebesar 2.048 pada tingkat signifikansi 5% dengan derajat kebebasan (df) = 29. Hasil penelitian ini menunjukkan

DOI: 10.31004/obsesi.v9i5.7119

bahwa media pembelajaran yang dibuat secara interaktif menggunakan Canva dapat memberikan kontribusi signifikan dalam menumbuhkan keterlibatan aktif siswa selama proses belajar. Oleh karena itu, semakin efisien pemanfaatan media PowerPoint interaktif yang didukung Canva dalam proses pembelajaran, maka semakin meningkat pula tingkat partisipasi siswa dalam mengikuti pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SDN 190 Pekanbaru.

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, diketahui bahwa instrumen kuesioner yang digunakan untuk mengukur dampak media PowerPoint interaktif berbantu Canva terhadap keaktifan belajar peserta didik telah memenuhi kriteria validitas dan reliabilitas. Semua 15 item kuesioner terbukti sah dengan nilai r hitung yang lebih besar dari r tabel yaitu 0.367. Ini menunjukkan bahwa setiap item dalam kuesioner dapat mewakili variabel yang diukur dengan tepat dan dapat diandalkan. Uji reliabilitas dengan metode Cronbach's Alpha juga menghasilkan angka yang sangat baik, yaitu 0.921, yang menunjukkan bahwa instrumen itu memiliki konsistensi internal yang tinggi. Temuan ini sejalan dengan pernyataan Maulidiniyah et al. (2025)yang mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang dikombinasikan dengan teknologi seperti Canva akan lebih optimal bila didukung oleh alat evaluasi yang valid dan reliabel, karena hal ini memengaruhi ketepatan data dalam menilai efektivitas pembelajaran.

Selanjutnya, pengujian prasyarat analisis juga telah dilakukan guna memastikan bahwa data memenuhi asumsi distribusi normal. Hasil dari pengujian normalitas menggunakan metode *Shapiro-Wilk* menunjukkan nilai signifikansi untuk data pretest dan posttest masing-masing adalah 0.067 dan 0.090, yang berarti keduanya berada di atas ambang signifikansi 0.05. Ini menunjukkan bahwa data terdistribusi normal dan cocok untuk dianalisis lebih lanjut dengan menggunakan uji parametrik. Situasi ini krusial karena, seperti diungkapkan oleh Ngui et al. (2025), keandalan penelitian eksperimen dalam bidang pendidikan sangat bergantung pada pemenuhan asumsi-asumsi dasar statistik, termasuk normalitas data.

Uji linearitas dilaksanakan untuk mengidentifikasi apakah terdapat hubungan linier antara pemanfaatan media PowerPoint interaktif yang didukung oleh Canva dan aktivitas belajar siswa. Hasil ANOVA pada kolom *deviation from linearity* menunjukkan nilai signifikansi 0.534, yang mengindikasikan adanya hubungan linier yang signifikan antara kedua variabel itu. Ini menunjukkan bahwa media PowerPoint interaktif yang didukung oleh Canva dapat berfungsi sebagai prediktor yang valid dalam menjelaskan perbedaan tingkat keaktifan belajar siswa. Temuan ini didukung oleh penelitian Zahra et al. (2024) yang menciptakan media PowerPoint interaktif untuk pembelajaran PPKn dan menemukan bahwa interaktivitas dalam media pembelajaran berperan besar dalam menumbuhkan keterlibatan siswa selama proses belajar.

Selanjutnya, pengujian hipotesis melalui uji *paired sample t-test* menunjukkan bahwa media PowerPoint interaktif yang didukung Canva memiliki dampak signifikan terhadap aktivasi pembelajaran siswa. Nilai signifikansi yang didapatkan adalah 0.000 dan nilai t yang dihitung sebesar -38.526, yang lebih tinggi daripada ttabel yang berjumlah 2.048. Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media itu dapat secara signifikan menumbuhkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran. Peningkatan aktivitas belajar akibat penggunaan media Canva menunjukkan bahwa media digital interaktif memiliki potensi signifikan dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan. Hal ini sesuai dengan penjelasan Azwari et al. (2025) yang menyatakan bahwa model pembelajaran berbantu masalah yang didukung Canva terbukti mampu menumbuhkan minat serta partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Selain itu, menurut Mahbubah et al. (2023) media pembelajaran berupa power point interaktif berbantuan canva dalam proses pelmbelajaran dapat melibatkan siswa secara langsung serta membuat siswa aktif dalam pembelajaran.

Temuan ini juga selaras dengan pandangan Jannah & Jalal (2025) yang menyatakan bahwa media interaktif dapat menjadi sarana efektif dalam menumbuhkan motivasi dan keaktifan siswa karena media tersebut mampu menyabilan materi secara visual dan menarik. Dalam pemanfaatannya untuk membantu media ajar, canva menyediakan jenis-jenis presentasi, salah satunya adalah presentasi dalam Pendidikan (Napitupulu et al., 2024). Visualisasi materi melalui Canva dalam bentuk presentasi interaktif memungkinkan siswa untuk lebih mengetahui konsep,

DOI: 10.31004/obsesi.v9i5.7119
berinteraksi dengan isi materi, dan berpartisipasi secara aktif dalam diskusi kelas. Selain itu, hasil penelitian ini juga mengonfirmasi hasil penelitian Wahyuni et al. (2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif dalam pembelajaran mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan keaktifan siswa secara bersamaan.

Tidak hanya itu, media pembelajaran seperti Canva dapat menyesuaikan gaya belajar siswa yang beragam, mulai dari visual, auditori, hingga kinestetik, sehingga siswa lebih mudah menangkap informasi. Sebagaimana dikemukakan oleh Topuha et al. (2025) pemanfaatan media digital dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada jenjang sekolah dasar menunjukkan dampak yang positif dalam menumbuhkan hasil belajar siswa, khususnya melalui peningkatan interaksi siswa dengan materi yang ditampilkan secara interaktif. Sejalan dengan penelitian ini, Prasetyo et al. (2024) mengungkapkan bahwa peserta didik lebih tertarik ketika materi diberikan menggunakan powerpoint interaktif karena didalam powerpoint interaktif terdapat banyak sekali template yang mudah untuk diedit serta terdapat banyak animasi yang bisa ditambahkan sesuai dengan kebutuhan. Dalam konteks penelitian ini, penggunaan media PowerPoint interaktif berbantu Canva terbukti efektif dalam menumbuhkan keaktifan belajar siswa kelas V SDN 190 Pekanbaru.

Dalam hal ini, studi internasional juga menguatkan temuan ini. Menurut Moubayed et al. (2018) menekankan bahwa keaktifan siswa dalam pembelajaran berbasis digital sangat berkorelasi positif dengan peningkatan hasil belajar, terutama ketika elemen visual, audio, dan interaktif digabungkan secara optimal. Dalam konteks ini, kombinasi PowerPoint interaktif dan Canva terbukti menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif.

Namun demikian, jika dibandingkan dengan penelitian lain, terdapat variasi hasil yang perlu didiskusikan secara kritis. Misalnya, Meifinda et al. (2024) dalam penelitiannya menemukan bahwa meskipun Canva dapat meningkatkan kreativitas siswa, efektivitasnya bergantung pada dukungan teknis dan kesiapan guru. Beberapa guru mengalami kesulitan dalam merancang media interaktif yang optimal karena keterbatasan pelatihan. Hasil yang sedikit berbeda juga dilaporkan oleh Andarwati & Pujilestari (2023), yang menyatakan bahwa penggunaan Canva lebih efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa, namun belum secara signifikan meningkatkan keaktifan lisan atau mental siswa karena minimnya elemen interaktif dalam presentasi yang digunakan.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Canva sebagai alat bantu pengembangan media PowerPoint dapat menghadirkan pendekatan pembelajaran yang lebih segar dan kontekstual. Hal ini memperkuat teori konstruktivisme, yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna jika siswa terlibat aktif dalam prosesnya (Piaget, 1977; Vygotsky, 1978). Elemen visual dan animasi yang disediakan oleh Canva memungkinkan siswa untuk memahami konsep-konsep abstrak dalam Pancasila dengan cara yang lebih konkret dan menyenangkan.

Adapun faktor-faktor lain yang turut memengaruhi keberhasilan penerapan media ini adalah: 1). Keterampilan guru dalam merancang media. Menurut Fajri et al. (2024) bahwa hasil pembelajaran sangat ditentukan oleh kemampuan guru dalam mengintegrasikan teknologi secara kreatif; 2). Motivasi intrinsik siswa. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi akan lebih mudah merespons stimulus visual dan interaktif yang diberikan dalam media pembelajaran (Meifinda et al., 2024); 3). Karakteristik kelas. Perbedaan tingkat literasi digital siswa, ketersediaan perangkat, dan kondisi kelas juga menjadi faktor penting yang menentukan keberhasilan implementasi media berbasis Canva dan PowerPoint (Dwicahyani et al., 2024).

Dari berbagai temuan dan diskusi tersebut, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini memberikan kontribusi praktis dan teoretis dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi visual. Keunggulan utama dari pendekatan ini adalah kemampuannya untuk menjembatani kesenjangan antara materi abstrak seperti nilai-nilai Pancasila dengan dunia konkret siswa melalui representasi visual dan pengalaman belajar aktif.

Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa media PowerPoint interaktif yang dikembangkan dengan bantuan Canva memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap keaktifan belajar siswa. Media ini tidak hanya menumbuhkan keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna. Penelitian

ini memberikan bukti empirik bahwa integrasi teknologi dalam media pembelajaran, bila dirancang secara tepat dan menarik, dapat menjadi salah satu strategi efektif dalam menumbuhkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

## Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media PowerPoint interaktif yang didukung oleh Canva secara signifikan mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V di SDN 190 Pekanbaru. Media ini tidak hanya memberikan pengalaman visual yang menarik, tetapi juga mendorong keterlibatan siswa secara lisan, mental, dan emosional. Validitas dan reliabilitas instrumen yang digunakan telah teruji sangat baik, menunjukkan bahwa pengukuran partisipasi belajar dilakukan secara konsisten dan tepat sasaran. Implikasi praktis dari temuan ini adalah pentingnya bagi guru untuk mengintegrasikan media interaktif berbasis Canva dalam proses pembelajaran guna menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan bermakna. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar digunakan desain eksperimen dengan kelompok kontrol atau dilakukan perbandingan dengan media pembelajaran digital lainnya, serta diterapkan pada mata pelajaran atau jenjang pendidikan yang berbeda guna memperoleh hasil yang lebih luas dan mendalam.
Keaktifan belajar yang meningkat terlihat dari adanya perubahan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest. Hal ini menunjukkan bahwa penyajian materi melalui media interaktif yang menggabungkan unsur visual dan interaktif mampu menciptakan pembelajaran yang lebih hidup, kolaboratif, dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar. Penerapan media ini memberikan ruang bagi siswa untuk lebih terlibat secara aktif, tidak hanya sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai subjek pembelajaran.

## Ucapan Terima Kasih

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam pembuatan artikel penelitian ini. Peneliti berharap karya ini dapat diterima dan bermanfaat bagi para pembaca. Peneliti menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam karya ini dan mengharapkan masukan yang dapat memperbaikinya di masa mendatang. Peneliti berharap penggunaan media PowerPoint interaktif yang berbantu Canva semakin banyak dikembangkan dalam proses pembelajaran.

## Daftar Pustaka

Abdillah, R. (2022). "Canva" Sebagai Media Pembelajaran Terkini Pengganti Power Point. *La-Tahzan: Jurnal Pendidikan Islam*, *14*(1), 29–41. https://doi.org/10.62490/latahzan.v14i1.320

Abdullah, D. S., Hadi, R. N., & Suryandari, M. (2024). Peran Media Pembelajaran Dalam Konteks Pendidikan Modern. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, *4*(1), 91–101. https://doi.org/10.9644/sindoro.v4i1.2933

Aisyah, S., Ramadani, A. F., Wulandari, A. E., & Astutik, C. (2025). Pemanfaatan Teknologi Digital sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Sadewa : Publikasi Ilmu Pendidikan, pembelajaran dan Ilmu Sosial*, *3*(1), 388–401. https://doi.org/10.61132/sadewa.v3i1.1565

Andarwati, N., & Pujilestari, Y. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan. *Kajian Moral dan Kewarganegaraan*, *11*(4), 844–851. https://doi.org/10.26740/kmkn.v11n4.p844-851

Ardana, M. D., & Dayu, D. P. K. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Canva Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Sekolah Dasar. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, *3*, 407–419. https://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID/article/view/2993

DOI: 10.31004/obsesi.v9i5.7119

Astini, N. W., & Purwati, K. R. (2020). Strategi Pembelajaran Matematika Berdasarkan Karakteristik Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Emasains: Jurnal Edukasi Matematika dan Sains*, *9*(1), 1–8. https://doi.org/10.5281/zenodo.3742749

Azizatullatifah, A., & Rhosyida, N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbantuan Canva Pada Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar. *JIPM: Jurnal Ilmu dan Pendidikan Matematika*, *2*(1), 9–20. https://doi.org/10.33830/hexagon.v2i1.5929

Azwari, R., Mustari, M., & Andriani, W. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Canva untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas VII.B SMP Negeri 16 Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *10*(1), 48–54. https://doi.org/10.29303/jipp.v10i1.3059

Cahyanti, W., Damayanti, A. T., Wigati, T., & Suyoto, S. (2024). Implementasi Model Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, *4*(2), 223–229. https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.467

Choiriyah, Noviani, D., & Saprida. (2024). Pemanfaatan aplikasi canva dalam pembuatan media pembelajaran interaktif bagi guru MI Al Islah Palembang. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, *8*(2), 2023–2030. https://doi.org/10.31764/jpmb.v8i2.23404

Damiati, M., Junaedi, N., & Asbari, M. (2024). Prinsip Pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka. *Journal Of Information Systems And Management*, *03*(02), 11–17. https://doi.org/10.4444/jisma.v3i2.922

Dwicahyani, A., Bhaktiyana, A. K., Suhendra, D., Usifa, K. P., & Wahyuningtyas, N. (2024). Penggunaan Aplikasi Canva pada Guru Sekolah Dasar sebagai Upaya Menciptakan Media Pembelajaran yang Kreatif. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, *2*(2), 218–225. https://doi.org/10.17977/um084v2i22024p218-225

Fajri, R., Fitriliani, Wibawa, M. B., Alimin, R., & Yulika. (2024). Pelatihan Penggunaan Media Pembelajaran Digital Canva Bagi Guru SMK Di Banda Aceh. *Jurnal Pengabdian Masyarakat (Pendidikan)*, *6*(2). https://jurnal.uui.ac.id/index.php/jpkmes/issue/view/187

Ferdiansa, R. A., Miyono, N., Reffiane, F., Suprihatin, G., & Gajahmungku, S. N. (2023). Penerapan Model ProblemBaseLearningBerbantu “Canva” Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas II SDN Gajahmungkur 04. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, *3*(2), 2099–12110. https://doi.org/10.31004/innovative.v3i2

Hadiyanti, A. H. D. (2021). Pengembangan Modul Pembelajaran IPA Digital Berbasis Flipbook Untuk Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, *4*(2). https://doi.org/10.31949/jee.v4i2.3344

Harahap, T. N., Napitupulu, T. M., Nainggolan, R. B., Naibaho, D., & Pardede, B. P. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Oleh Guru Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Terhadap Keaktifan Belajar: Peserta Didik Kelas IX di SMPN 4 Siborongborong Tahun Pembelajaran 2024/2025. *Sinar Kasih: Jurnal Pendidikan Agama dan Filsafat*, *2*(4), 12–24. https://doi.org/10.55606/sinarkasih.v2i4.402

Herlina, P., & Saputra, E. R. (2022). Pengembangan Media Power point Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *6*(2), 1800–1809. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2207

Hidayat, H., Ilham, I., & Ningsih, R. M. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Digital pada Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, *5*(4), 424–430. https://doi.org/10.54371/ainj.v5i4.459

Jannah, G. N., & Jalal, M. (2025). Penerapan Media Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *SOSIAL : Jurnal Ilmiah Pendidikan IPS*, *3*(2), 126–139. https://doi.org/10.62383/sosial.v3i2.765

Juniantoro, S., Mariana, N., Budiyati, E., Rihyanti, E., Nurhayati, M., Sudjiran, S., & Rahmaniar, A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva Untuk Mendukung Presentasi Jenjang SMK: (Study

SMKN 7 Jakarta). *Publikasi Kegiatan Pengabdian Masyarakat Widya (PUNDIMASWID)*, *1*(2), 81–86. https://doi.org/10.54593/pundimaswid.v1i2.142

Mahbubah, N. H., Alfi, C., & Fatih, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Berbantuan Canva Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa Kelas III UPT SD Negeri Srengat 03 Kabupaten Blitar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *08*(03), 3719–3723. https://doi.org/10.23969/jp.v8i3.10633

Maulidiniyah, W., Setyawan, K. G., & Segara, B. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Group Investigation Berbantuan Media Canva Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Konflik dan Integrasi Sosial Kelas VIII MTsN 2 Kota Surabaya. *Dialektika Pendidikan IPS*, *5*(1), 293–310. https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/PENIPS/article/view/66341

Meifinda, Y., Naviri, S., Vilola, S., & Apriansyah, H. (2024). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Canva Untuk Peningkatan Ketrampilan Guru di Era Digital. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, *7*(4), 1605–1608. https://doi.org/DOI: 10.29303/jpmpi.v7i4.9601

Moubayed, A., Injadat, M., Shami, A., & Lutfiyya, H. (2018). Relationship between Student Engagement and Performance in e-Learning Environment Using Association Rules. *2018 IEEE World Engineering Education Conference (EDUNINE)*, 1–6. https://doi.org/10.1109/EDUNINE.2018.8451005

Napitupulu, F. D., Sihombing, Y., Hutapea, D. M., Friska, W., & Tambunan, J. J. V. (2024). Penggunaan Media Canva Dalam Pengenalan Power Point Dalam Proses Belajar Mengajar Di SMA Negeri 1 Kutalimbaru. *Kegiatan Positif : Jurnal Hasil Karya Pengabdian Masyarakat*, *2*(1), 86–96. https://doi.org/10.61132/kegiatanpositif.v2i1.819

Ngui, H. H., Juniatik, A., & Nurfalah, E. (2025). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Vi Melalui Media Pembelajaran Canva Di UPT SD Negeri Mondokan Tuban. *Dar El Ilmi: Jurnal Keagamaan, Pendidikan dan Humaniora*, *12*(1), 1–14. https://doi.org/10.52166/darelilmi.v12i1.9311

Prasetyo, Y. A., Dinata, V. C., Ningsih, Y. F., & Al, M. A. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis Canva terhadap Hasil Belajar Passing Bawah Bolavoli dalam Pembelajaran PJOK Peserta Didik Kelas VII. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *8*(3), 46941–46949. https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/22916

Rahmawati, D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint Untuk Keterampilan Membaca Intensif. *Jurnal Pancar (Pendidik Anak Cerdas Dan Pintar)*, *6*(1), 187–192. https://doi.org/10.52802/pancar.v6i1.287

Rahmawati, F., & Atmojo, I. R. W. (2021). Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu*, *5*(6), 6271–6279. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1717

Saiful, S., Hamid Ismail, Muh Arief Mukhsin, Rina Asrini Bakri, & Andi Mulawakkan Firdaus. (2023). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Kreatif Bagi Guru-Guru Di Kecamatan Bulukumpa. *Jurnal SOLMA*, *12*(1), 89–98. https://doi.org/10.22236/solma.v12i1.10168

Saputri, Y., & Ain, S. Q. (2024). Pengaruh Media Powerpoint Interaktif Berbantu Canva Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SDN 182 Pekanbaru. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *09*(04), 461–470. https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.16494

Sutrisno, S. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Melalui Model Pembelajaran Kontekstual Pada Siswa Kelas XI TKRO SMK Negeri 3 Semarang Tahun Pelajaran 2018-2019. *Jurnal Inovasi Pembelajaran di Sekolah*, *1*(01), 37–52. https://doi.org/10.51874/jips.v1i01.6

Topuha, O. K., Rizal, R., Aqil, M., Gagaramusu, Y. B. M., & Fasli, M. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di

Sekolah Dasar. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, *8*(1), 174–183. https://doi.org/10.54069/attadrib.v8i1.866

Wahyuni, D., Kaila, A., Adrias, A., & Zulkarnaini, A. P. (2025). Studi Literatur Media Digital Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Citra Pendidikan Anak (JCPA)*, *4*(2), 190–198. https://doi.org/10.38048/jcpa.v4i2.5380

Wijaksono, S. A., & Prima, F. K. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Pada Mata Kuliah Praktek Kerja Kayu. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, *1*(2), 621–629. https://doi.org/10.56248/educativo.v1i2.81

Yuliana, D., Baijuri, A., Suparto, A. A., Seituni, S., & Syukria, S. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Video Pembelajaran Kreatif, Inovatif, Dan Kolaboratif. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, *6*(2), 247–257. https://doi.org/10.37792/jukanti.v6i2.1025

Zahra, A. C., Djumhana, N., & Murron, F. S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas 4 SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *9*(1), 84–90. https://doi.org/10.17509/jpgsd.v9i1.69768

Zebua, N. (2023). Potensi Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Praktis Bagi Guru Dan Peserta Didik. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, *2*(1), 230–235. https://doi.org/10.56248/educativo.v2i1.127